

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar melalui proses bimbingan, latihan, dan pengajaran yang bertujuan untuk mengantarkan para siswa menuju kepada perubahan tingkah laku. Pendidikan disekolah harus dilaksanakan sebaik mungkin agar proses kegiatan belajar mengajar berlangsung efektif. Seperti yang diamanatkan dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pasal 3, bahwa: “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab”. Proses pembelajaran dapat direkayasa sedemikian rupa oleh guru dengan menerapkan rancangan pembelajaran yang baik, namun pada kenyataannya rancangan proses pembelajaran selama ini kurang menarik bagi siswa karena didominasi dengan metode ceramah. (Sagala, 2011, h.12)

Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi melalui wawancara yang telah dilakukan dengan salah satu guru biologi kelas XI SMA Negeri 17 Bandung pada tanggal 04 Juni 2016 menunjukkan bahwa proses pembelajaran biologi pada materi sel tahun ke tahun tidak terdapat peningkatan secara signifikan. Hal ini dapat dilihat dimana siswa yang mencapai KKM yaitu 75 tidak lebih dari 45%. Ada beberapa faktor dari permasalahan tersebut yaitu

kurangnya kreativitas dalam kegiatan pembelajaran, kurang disiplinnya siswa dalam belajar, penggunaan media dan model pembelajaran yang kurang inovatif serta metode pembelajarannya pun masih menggunakan metode ceramah sehingga dianggap siswa sangat membosankan karena tidak ada variasi pada kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan data hasil observasi tersebut maka pokok bahasan materi sel perlu mendapatkan perhatian khusus sehingga peneliti menetapkan pokok bahasan ini adalah pokok bahasan yang akan di teliti. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk memperbaiki masalah pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Mengantisipasi masalah tersebut, dalam proses pembelajaran harus digunakan media dan model pembelajaran yang sesuai agar hasil belajar siswa dapat meningkat. Strategi pembelajaran yang diharapkan peneliti adalah penggunaan media dan model pembelajaran yang mampu membantu siswa menjadi aktif, kreatif, serta dengan mudah mempelajari konsep. Salah satu caranya dengan menerapkan multimedia berbasis model *Problem Based Learning* dalam proses pembelajaran.

Menurut Oblinger (Munir, 2012, h.2) Media multimedia merupakan penyatuan dua atau lebih media komunikasi seperti teks, grafik, animasi, audio, dan video dengan ciri-ciri interaktivitas komputer untuk menghasilkan satu presentasi menarik. Sementara menurut Wright & Shade mengatakan bahwa pengembangan program multimedia untuk keperluan pendidikan tidaklah semudah untuk program permainan dan hiburan. Karena itu program

multimedia untuk keperluan pendidikan memerlukan desain yang sesuai dengan tujuan pendidikan yang tercantum dalam kurikulum disesuaikan dengan sekolah yang diteliti. (Munir, 2012, h. 21).

Model pembelajaran yang digunakan guru harus dapat membantu proses analisis peserta didik. Salah satu model yang digunakan tersebut adalah model *Problem Based Learning*. Model *Problem Based Learning* ini lebih baik untuk meningkatkan keaktifan peserta didik jika dibandingkan dengan model konvensional. Keefektifan model ini adalah peserta didik lebih aktif dalam berpikir dan memahami materi secara berkelompok dengan melakukan investigasi terhadap permasalahan yang nyata di sekitarnya sehingga mereka mendapatkan kesan yang mendalam dan lebih bermakna tentang apa yang mereka pelajari.

Pada penelitian ini dalam judul ”Perbandingan Hasil belajar Siswa melalui Penerapan Multimedia berbasis *Problem-based learning* dengan metode ceramah pada konsep sel” belum pernah dilakukan sebelumnya, maka dari itu peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan peneliti dapat diidentifikasi antara lain sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran belum bervariasi karena masih didominasi dengan metode ceramah yang berpusat pada guru sehingga menimbulkan rasa bosan atau jenuh pada siswa.

2. Hasil belajar siswa selama kegiatan pembelajaran biologi masih rendah pada konsep sel.
3. Guru belum menerapkan multimedia berbasis *Problem-based Learning*.

C. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu “Bagaimana perbandingan hasil belajar siswa melalui penerapan media multimedia berbasis *Problem-based learning* dengan metode ceramah pada konsep sel?”

Untuk lebih memudahkan dalam penelitian ini maka rumusan masalah dijabarkan menjadi beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah hasil belajar siswa menggunakan pembelajaran multimedia berbasis *Problem-based learning* pada konsep sel dapat meningkat?
2. Apakah pembelajaran yang menggunakan multimedia berbasis *Problem-based learning* lebih baik dibandingkan dengan metode ceramah?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil perbandingan belajar siswa yang diperoleh melalui pembelajaran yang menggunakan multimedia berbasis *Problem-based learning* dengan metode ceramah?

D. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah perlu ada pembatasan masalah penelitian yaitu :

1. Subjek penelitian adalah siswa SMA Negeri 17 Bandung Kelas XI

2. Konsep yang akan menjadi bahan penelitian yaitu akan dibatasi pada konsep sel
3. Parameter yang akan diukur adalah hasil belajar siswa meliputi aspek kognitif (C1-faktual), (C2-konseptual), (C3-prosedural), (C4-metakognitif), afektif dan psikomotor.

E. Tujuan Penelitian

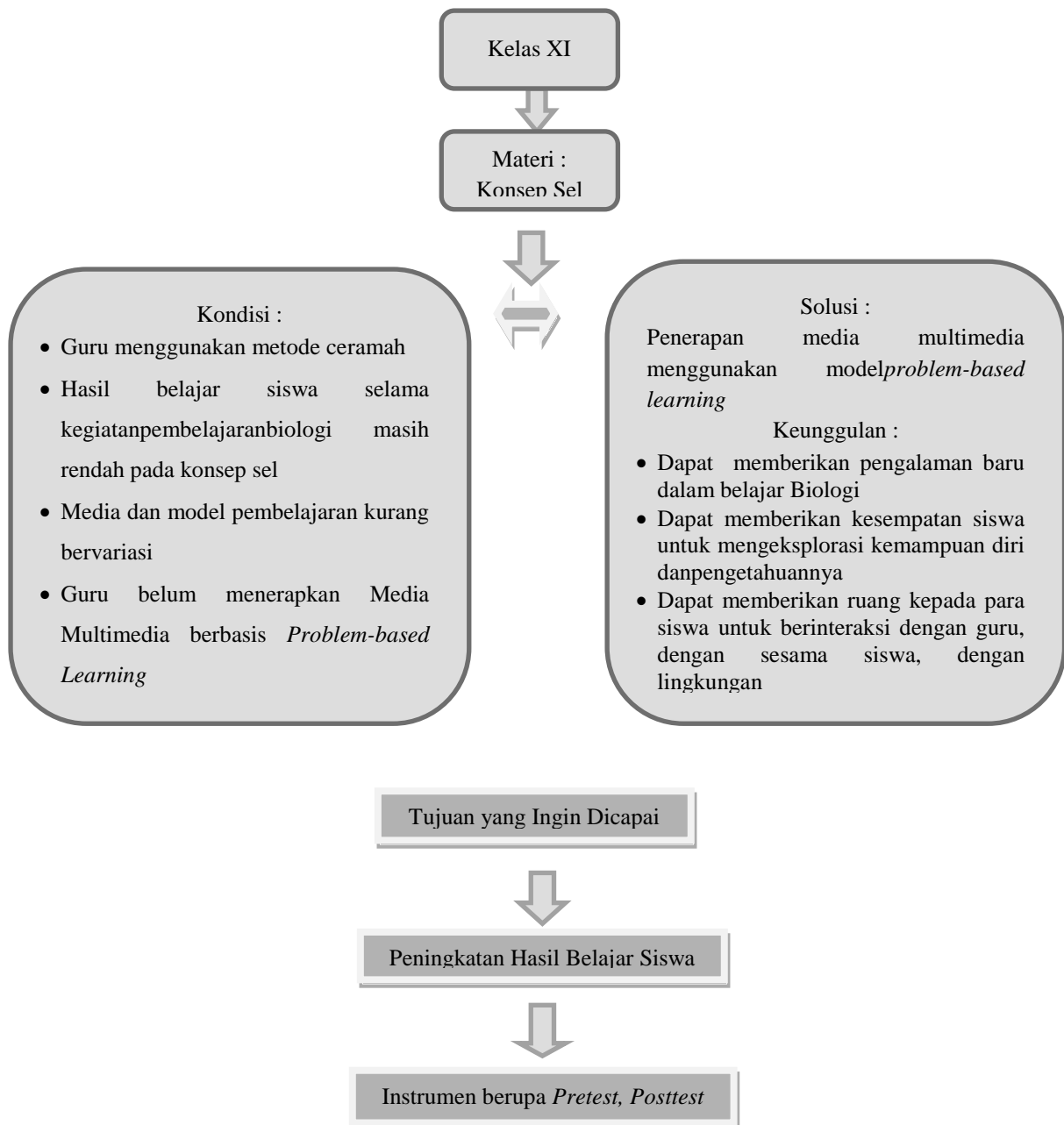
Berdasarkan rumusan masalah dan identifikasi masalah di atas, tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan penerapan multimedia berbasis model *Problem-Based Learning* dengan metode ceramah pada konsep sel.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti bagi perorangan maupun institusi dibawah ini:

1. Bagi Guru : Sebagai alternatif dalam memilih media dan model pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Bagi Siswa: Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar dengan pemanfaatan multimedia berbasis model *Problem-based learning*.
3. Bagi Peneliti : Dapat memberikan wawasan, pengalaman, dalam meneliti tentang peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan multimedia berbasis *Problem-based learning* pada konsep sel.

G. Kerangka Pemikiran



Bagan 1.1 : KERANGKA PEMIKIRAN

Proses kegiatan belajar mengajar peserta didik dan pendidik banyak menemukan masalah di lapangan. Diidentifikasi bahwa banyak masalah belajar yang ditimbulkan baik dari segi *intern* siswa maupun *ekstern* siswa. Dari dimensi *intern* siswa, masalah-masalah belajar yang dapat muncul sebelum kegiatan belajar dapat berhubungan dengan karakteristik siswa, baik berkenaan dengan minat maupun pengalaman-pengalaman yang kurang dari diri siswa sehingga menyulitkan pendidik untuk menyampaikan materi.

Pada segi *extern* siswa dapat dititik beratkan kepada pendidik. Masalah belajar dapat terjadi sebelum kegiatan belajar, selama proses belajar dan evaluasi hasil belajar. Selama proses belajar, masalah belajar sering kali berkenaan dengan media ajar. Hal lain yang dapat terjadi dikarenakan metode guru yang cenderung monoton mengakibatkan kejenuhan siswa dalam belajar.

Mengkaji dari dimensi guru maupun dari dimensi siswa dalam hal ini untuk menanggulangi permasalahan dalam belajar diperlukan solusinya yaitu dengan menggunakan multimediasberbasis model pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar. Multimedia merupakan media yang digunakan sebagai penyajian dalam merencanakan pembelajaran di kelas.

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*. Oleh karena fenomena ini sangat dekat dengan keseharian peneliti karena berada dalam ruang lingkup dunia pendidikan maka peneliti ingin menguji bagaimana penerapan multimedia berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa.

Telah banyak dilakukan penelitian tentang penggunaan model *Problem Based Learning*, dan telah terbukti efektif dalam membantu siswa mengolah informasi dari sumber yang diberikan oleh seorang guru sehingga sampai mampu memecahkan masalah. Sehingga dengan menggunakan model pembelajaran ini, membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran terhadap materi-materi yang lebih sukar dan menolong siswa untuk berkonsentrasi lebih lama.

H. Asumsi

Pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat akan meningkatkan hasil belajar siswa (Zain dalam pebrianti : 2015).

I. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran dan asumsi, maka hipotesis penelitian ini adalah :“Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa dengan menggunakan penerapan multimedia berbasis metode *problem-based learning* dan metode ceramah pada konsep sel.”

J. Definisi operasional

Menghindari perbedaan persepsi terhadap variable yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka berikut ini beberapa definisi oprasional dari variable yang digunakan yaitu :

1. Hasil belajar adalah perubahan nilai pada ranah kognitif setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan penerapan multimedia berbasis *problem-based learning* yang diperoleh melalui hasil *post-test*.

2. Multimedia merupakan penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk teks, audio, grafis, animasi, dan video.
3. *Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.

K. Struktur Organisasi Skripsi

Terdapat lima bagian utama yang diuraikan dalam skripsi penelitian pendidikan, yaitu sistematika sebagai berikut:

1. Bagian Pembuka Skripsi

Bagian pembuka skripsi terdiri dari halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

a. Bab I Pendahuluan

Bab I pendahuluan mengantarkan pembaca ke dalam pembahasan seputar permasalahan. Pendahuluan merupakan bagian yang berisi pernyataan tentang permasalahan dalam penelitian. Penelitian dilakukan karena terdapat masalah yang perlu dikaji lebih mendalam. Masalah penelitian timbul karena terdapat kesenjangan antara harapan dengan kenyataan. Pendahuluan hendaknya memudahkan pembaca dalam memahami pokok-pokok isi skripsi secara ilmiah.

Bagian pendahuluan skripsi meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pemikiran, dan definisi operasional.

b. Bab II Kajian Teoritis

Bab II kajian teoritis menjelaskan tentang kajian teoritis yang berkaitan dengan variabel dalam penelitian yang ditulis sebagai dasar dalam penyusunan laporan dan penjelasan materi yang diteliti.

c. Bab III Metode Penelitian

Bab III metode penelitian menjelaskan metode atau prosedur penelitian, secara sistematis dan terperinci yang susunannya terdiri dari metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan rancangan analisis data.

d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab IV berisi pembahasan hasil penelitian yaitu deskripsi hasil dan temuan pada penelitian dan pembahasan hasil penelitian dan temuan penelitian tersebut sesuai dengan rumusan masalah.

e. Bab V Simpulan dan Saran

Bab V merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran yang diambil dari penelitian yang dilakukan.

3. Bagian Akhir Skripsi

Pada bagian akhir skripsi terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup peneliti.